

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK  
PADA MATERI HAJI KELAS V MI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Risgiyanto, M.Pd.

Pembimbing 2 : Baharudin, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik pada materi haji. Penelitian ini merupakan *research and defelobmend* (RND) mengikuti prosedur pengembangan ADDIE, penelitian dilakukan pada kelas V di MIN 5 bandar lampung dan di MIN 7 bandar lampung. Data yang dikumpulkan berupa respon validator, guru, dan peserta didik. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan perhitungan. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan : 1). Media pembelajaran berbasis komik dengan komponen : sampul depan, gambar, teks, kata pengantar, daftar isi. KI, KD, materi pembelajaran, 2). kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis komik dari segi isi, desain, dan media berkategori sangat layak menurut ahli dan praktisi. Penelitian ini menunjukkan bahasa media pembelajaran berbasis komik layak digunakan dalam pembelajaran di MIN 5 bandar lamupung, dan MIN 7 bandar lampung oleh karena itu, guru berperan penting sebagai inovator dalam pengelolaan proses pembelajaran serta penggunaan media menarik yang mampu meningkatkan gairah belajar siswa.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Komik**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Oktavia Sulistiawati

Npm : 1511100077

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Haji Kelas V Di MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juni 2021

Oktavia Sulistiawati

NPM: 1511100077



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK PADA MATERI HAJI KELAS V MI**  
**Nama : Oktavia Sulistiawati**  
**NPM : 1511100077**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Risgianto, M. Pd**  
**NIP. 196810181999031001**

**Baharudin, M. Pd**  
**NIP. 198108162009121002**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan PGMI**

**Svofidah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATERI HAJI KELAS V** M yang disusun oleh: **OKTAVIA SULISTIAWATI, NPM. 1511100077**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Selasa, Tanggal 29 Juni 2021 pukul 10.00-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang** : Syofnidah Ifrianti, M. Pd

**Sekretaris** : Yuli Yanti, M.Pd. I

**Penguji Utama** : Nurul Hidayah, M. Pd

**Penguji Pendamping I** : Risgiyanto, M. Pd

**Penguji Pendamping II** : Baharudin, M. Pd

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Nirva Diana, M. Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

اَلَيْسَتْ بِالْزُبُرِ وَاَنْزَلْنَا اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نَزَّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu AL-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepadamu supaya mereka memikirkan” (QS. An-Nahl/44).



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sholawat dan salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW maka dengan tulus ikhlas disertai perjuangan dengan jerih payah penulis, alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini, yang kemudian skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Sukiyo dan Ibu Siti Juleha yang selalu kusayangi dan telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dan mendampingi dalam setiap langkahku.
2. Adikku Dhea Larasati, yang selalu memberikan semangat dan menghadirkan keceriaan di setiap hari-hariku.
3. Almamaterku, UIN Raden Intan Lampung.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis, oktavia sulistiawati dilahirkan di kota bandar lampung kec. sukarama pada tanggal 19 oktober 1996, dari pasangan bapak sukiyo dan ibu siti julaiha sebagai anak pertama dari dua bersaudara.

Penulis mengawali pendidikan di MIN sukarama kota bandar lampung yang tamat pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MTSN 2 bandar lampung kec. Sukarama kota bandar lampung yang tamat pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 5 bandar lampung kec. Sukarama kota bandar lampung dan tamat pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, penulis melanjutkan jenjang pendidikan strata 1 (SI) di universitas islam negeri (UIN) raden intan lampung, fakultas tarbiyah dan keguruan jurusan penddidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2018 penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di desa gedung harta kec. Penegahan kab. Lampung selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MIN 5 bandar lampung.



## KATA PENGANTAR

Syukur Al-hamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Haji Kelas V MI**. Sholawat teriring salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafaatnya di akhir kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Drs. Risgiyanto, M. Pd. dan Bapak Baharudin, M. Pd. selaku dosen Pembimbing I dan Pembimbing II, dengan penuh keiklasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Bapak/Ibu kepala dan guru di MIN 5 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015 khususnya mahasiswa PGMI kelas A.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a, dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Bandar Lampung, januari 2021

Penulis,

**Oktavia Sulistiawati**  
NPM. 1511100077

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Model .....	11
B. Acuan Teoritik .....	14
1. Media Pembelajaran .....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	16
c. Pengembangan Media Pembelajaran .....	17
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	19
e. Fungsi Media Pembelajaran .....	19
2. Komik .....	20
a. Pengertian Komik .....	20
b. Komik Dalam Pembelajaran.....	21
c. Bentuk Komik.....	22
d. Manfaat Komik Dalam Pembelajaran .....	24
3. Haji .....	24
a. Pengertian Haji .....	24
b. Hukum Haji .....	25
c. Syarat Haji .....	25
d. Rukun Haji.....	26
e. Wajib Haji.....	27
f. Sunah Haji .....	28
g. Jenis-Jenis Haji .....	29
h. Larangan Selama Berhaji.....	30
i. Tata Cara Pelaksanaan Haji .....	31
C. Penelitian Yang Relevan.....	34
D. Desain Model .....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Prosedur Pengembangan.....	41
C. Jenis Data.....	45
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
1. Lembar Validasi Ahli.....	45
2. Lembar Responden Pendidik.....	47
3. Lembar Responden Peserta Didik.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Angket.....	48
2. Wawancara.....	48
3. Dokumentasi.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	49

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil penelitian .....	53
1. Tahap Analisis ( <i>analysis</i> ).....	53
2. Tahap Desain ( <i>design</i> ).....	54
3. Tahap Pengembangan ( <i>development</i> ).....	54
4. Tahap Implementasi ( <i>implementation</i> ).....	72
5. Tahap Evaluasi ( <i>evaluation</i> ).....	75
B. Pembahasan.....	76

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80

### **DAFTAR PUSTAKA.....83**

### **LAMPIRAN.....87**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	42
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa .....	43
Tabel 3.4	Ketentuan Pemberian Skor.....	46
Tabel 3.5	Ketentuan Pemberian Skor.....	47
Tabel 4.1	Hasil Validasi Validasi Bahasa Oleh Validator Ahli Bahasa Tahap.....	154
Tabel 4.2	Hasil Validasi Bahasa Oleh Validator Ahli Bahasa Tahap.....	255
Tabel 4.3	Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli Media Tahap .....	156
Tabel 4.4	Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli Media Tahap .....	257
Tabel 4.5	Hasil Validasi Materi Oleh Validator Ahli Materi Tahap.....	158
Tabel 4.6	Hasil Validasi Materi Oleh Validator Ahli Materi Tahap.....	259
Tabel 4.7	Hasil Perbandingan Komik Materi Haji Kelas V MI Sebelum dan Sesudah.....	60
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Respon Pendidik Dari 2 Sekolah .....	65
Tabel 4.9	Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	67
Tabel 4.10	Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar ....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Sampul.....	50
Gamba 4.2 Tampilan Halaman Identitas Buku .....	50
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kata Pengantar .....	51
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Daftar Isi.....	51
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Ki dan Kd .....	52
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Awal Materi.....	52
Gambar 4.7 Tampilan Biodata Penulis .....	53



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 Penilaian Ahli Bahasa

Lampiran 1.1 Lembar Penilaian Ahli Bahasa.....	79
Lampiran 1.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Bahasa .....	84
Lampiran 1.3 Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa .....	93
Lampiran 1.4 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	99

### Lampiran 2 Penilaian Ahli Media

Lampiran 2.1 Lembar Penilaian Ahli Media.....	100
Lampiran 2.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media .....	108
Lampiran 2.3 Surat Pengantar Validasi Ahli Media .....	117
Lampiran 2.4 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	120

### Lampiran 3 Penilaian Ahli Materi

Lampiran 3.1 Lembar Penilaian Ahli Materi .....	121
Lampiran 3.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi.....	131
Lampiran 3.3 Surat Pengantar Validasi Ahli Materi.....	137
Lampiran 3.4 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	141

### Lampiran 4 Respon Pendidik

Lampiran 4.1 Lembar Respon Pendidik.....	142
Lampiran 4.2 Data Hasil Respon Pendidik .....	148

### Lampiran 5 Respon Peserta Didik

Lampiran 5.1 Data Hasil Responden Peserta Didik Kelompok Kecil..	149
Lampiran 5.2 Data Hasil Responden Peserta Didik Kelompok Besar .....	151

<b>Lampiran 7 Surat – Surat Pra Penelitian.....</b>	<b>154</b>
<b>Lampiran 8 Surat – Surat Penelitian.....</b>	<b>156</b>
<b>Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian .....</b>	<b>160</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah pematangan proses kualitas hidup melalui peningkatan pematangan sumber daya manusia dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang:

“Sistem pendidikan nasional, yang dimana pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>1</sup>

Edggar Dalle berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan pembimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung disekolah ataupun diluar sekolah dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu memainkan perannya dalam lingkungan hidup secara tepat dimasa mendatang. Permasalahan Pendidikan selalu muncul bersamaan dengan meningkatnya kemampuan peserta didik, situasi dan kondisi

---

<sup>1</sup>Kemenag “Undang-undang republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional”.



lingkungan yang ada, pengaruh informasi, kebudayaan serta berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).<sup>2</sup>

Di era teknologi informasi yang semakin maju dengan perkembangan yang sangat pesat teknologi komputer atau gadget telah dirasakan pada sektor kehidupan terutama dalam bidang Pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan dunia Pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh perkembangan globalisasi, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Era globalisasi telah menjadi sebuah realitas yang harus dihadapi oleh masyarakat dan bangsa Indonesia. Era pasar bebas juga merupakan tantangan bagi dunia Pendidikan Indonesia, karena terbuka peluang Lembaga Pendidikan dan tenaga pendidik dari mancanegara masuk ke Indonesia.

Guna menghadapi pasar global maka kebijakan Pendidikan nasional harus dapat meningkatkan mutu Pendidikan, baik akademik maupun non-akademik, serta memperbaiki manajemen Pendidikan agar dapat lebih produktif dan efisien memberikan akses seluas-luasnya bagi masyarakat untuk mendapatkan Pendidikan.<sup>3</sup> Komik

---

<sup>2</sup> Rani Fathonah, "Studi Komparasi penggunaan media teka-teki silang dengan kartu pada pembelajaran Teaching and learning terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP 2 NGADIROJO WONOGIRI 2011/2012". *Jurnal Pendidikan kimia*, Vol 2 No. 3 tahun 2013, hal. 68.

<sup>3</sup> Moh. Wayong, " Menuju Era Globalisasi Pendidikan". *Jurnal Pendidikan*, Vol. VI No. 2 (Juli-Desember 2017). Hlm. 221-224.

dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.<sup>4</sup>

Berdasarkan pada permasalahan ini, maka diperlukan sebuah inovasi dalam memberikan pembelajaran dan menyampaikan materi ajar seperti penggunaan media yang baik untuk pembelajaran fiqih, yaitu media yang mudah dipahami oleh anak, menarik baik dari segi tampilan dan isi, serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sebagai mana telah diketahui, komik merupakan media yang menarik dan disukai oleh hampir semua kalangan, terutama anak sekolah dasar. Peserta didik dapat lebih memahami isi bacaan dengan digunakannya komik, maka dari itu salah satu upaya yang dicoba peneliti untuk meningkatkan pemahaman peserta didik adalah melalui bahan ajar, pendamping berupa media komik. Komik disebutkan melalui pernyataan gambar yang memiliki kaitan dengan alur yang mudah dipahami, sehingga peserta didik maupun orang dewasa dapat memahami isi cerita dalam komik.<sup>5</sup>

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi

---

<sup>4</sup>Daryanto, *media pembelajaran* (Yogyakarta:Gaya Media,2014)h. 127

<sup>5</sup> Destika Yusiiiana Faradila. *Pengaruh Media Komik Sains Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pa Konsep Energi Gerak Siswa Kelas III.Vol.2* (agustus 2016).

meteri pembelajaran. Media komik merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media komik dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya<sup>6</sup>. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Oleh karena itu pendidik bukan hanya melalui lisan serta gambar-gambar semu dalam memvisualkan pemahaman kepada peserta didik. Oleh karena itu media komik dalam meningkatkan memahami peserta didik salah satunya menggunakan media komik pada materi haji.

Hal ini disebabkan karena potensi, prestasi peserta didik lebih dapat ditingkatkan apabila dibantu dengan sejumlah media dan sarana prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Media dalam perspektif Pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Kebenarannya, penggunaan media pembelajaran disekolah-sekolah masih belum optimal, guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya. Guru-guru pun masih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, media-media yang bervariasi yang di perlukan oleh guru belum banyak tersedia di sekolah.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran fiqih kelas V MIN 5 Bandar Lampung, yang bernama ibu

---

<sup>6</sup>Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)". *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 2 (Desember 2014).

Dra. Sumarni As, M.Pd Diperoleh informasi bahwa dalam menyampaikan materi haji kepada peserta didik dikelas masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, selain itu media yang dipergunakan ialah buku Paket, Lembar Kerja Siswa. Sedangkan dalam materi haji guru menggunakan media tambahan seperti gambar dan contoh bentuk tiruan. Media yang dipergunakan belum mampu meningkatkan serta menarik perhatian dan antusias peserta didik. Pendidik juga berpendapat bahwa perlu diterapkan pembelajaran menggunakan media berbasis komik. Hasil observasi di MIN 5 Bandar Lampung media *komik* belum dipergunakan. Selain itu wawancara dan observasi yang dilakukan dengan pendidik kelas V MIN 7 Bandar Lampung dengan ibu siti rubayah mengatakan hal yang sama bahwa bahan ajar berbentuk komik belum pernah digunakan dalam pembelajaran disekolah tersebut. Pendidik juga masih menggunakan buku paket yang tersedia di sekolah, dan sangat perlu diterapkannya pembelajaran berbasis komik.

Hal-hal di ataslah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi peserta didik. Kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di kelas V MI, dikarenakan pendidik belum menggunakan bahan ajar yang bervariasi, inovatif, dan rancangan sendiri yang telah disesuaikan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik hanya buku paket yang disediakan oleh sekolah. Penerapan bahan ajar berbasis komik belum digunakan oleh pendidik maupun sekolah.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang berisi dengan materi pelajaran. Kecenderungan yang ada peserta didik menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualkan dan bentuk realis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu memahami pembelajaran peserta didik.<sup>7</sup>

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Haji Kelas V MI”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik atau kurang bervariasi pada berbagai macam pembelajaran, sehingga kurang disenangi oleh peserta didik.
2. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran belum menggunakan komik tetapi masih menggunakan buku paket.
3. Tidak ada bahan ajar atau komik materi haji di kelas V MI.

---

<sup>7</sup>Daryanto, *media pembelajaran* (Yogyakarta:Gava Media, 2014) h.128



### **C. Pembatasan Masalah**

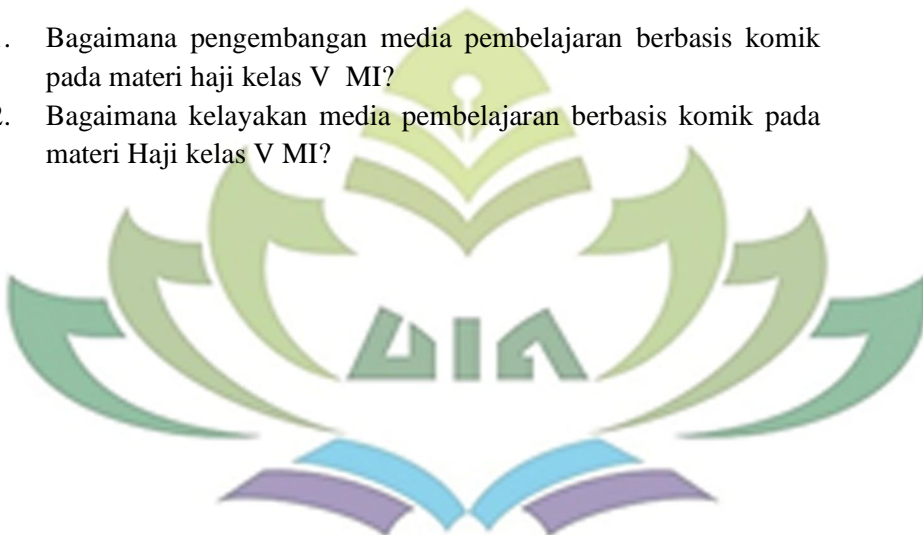
Berdasarkan masalah yang telah teridentifikasi di atas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa komik materi haji.
2. Materi yang dikembangkan pada komik adalah haji.
3. Materi yang diambil adalah materi haji kelas V MI.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi haji kelas V MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada materi Haji kelas V MI?



### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam kegiatan penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi Haji kelas V MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada materi Haji kelas V MI.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis secara keilmuan pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik kelas V MI. Manfaat yang diberikan adalah ilmu pengembangan media pembelajaran komik di Sekolah Dasar. Selain itu, bermanfaat juga untuk tambahan wacana keilmuan tentang keragaman hal yang dapat dilibatkan dalam pengembangan komponen pendidik dan pengembangan komik materi haji peserta didik di sekolah dasar. Berkaitan dengan penelitian dan pengembangan penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi peneliti serupa lainnya.

2. Manfaat Praktis
  - a. Peneliti

Manfaat dalam peneliti dalam bidang keilmuan yaitu sebagai media pengakuan keahlian terkait bidang pendidikan secara aplikatif. Dalam kehidupan masyarakat juga memberikan manfaat praktis

terutama di dunia pendidikan, penelitian ini menjadi pendukung dalam kegiatan pengembangan pendidikan berkenaan dengan media ajar komik pembelajaran ditingkat sekolah dasar.

b. Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik, pada penelitian ini dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan peserta didik, serta dapat menambah referensi komik bagi peserta didik untuk dipergunakan dalam mempermudah mempelajari pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan.

c. Pendidik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi pendidik sebagai tambahan referensi pegangan dan acuan perangkat pembelajaran sebagai pendukung pendidikan yang efektif.

### **G. Spesifikasi Produk**

1. Produk yang akan dikembangkan berupa komik pembelajaran pada materi haji kelas V SD/MI.
2. komik ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas V MI sebagai sumber belajar dan menambah pengetahuan bagi pendidik.
3. Materi yang dipilih yaitu materi tentang haji.
4. Dilengkapi dengan gambar-gambar menarik dan sesuai dengan materi.

5. Bahan ajar yang disusun mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
6. Berbentuk bahan ajar cetak (komik).
7. Menggunakan Kertas ukuran B5.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Konsep Pengembangan Model**

Alur pemikiran penelitian, apapun jenis penelitiannya dimulai dari adanya permasalahan atau ganjalan, yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti. Kesenjangan tersebut terjadi karena adanya perbedaan kondisi antara kondisi nyata dengan kondisi harapan. Dengan adanya kesenjangan itu peneliti mencari teori yang tepat untuk mengatasi permasalahan melalui penelitian, yaitu mencari tahu tentang kemungkinan penyebab kondisi yang menjadi masalah itu.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>8</sup>

Langkah penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh ADDIE. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran fiqih materi haji yang dapat

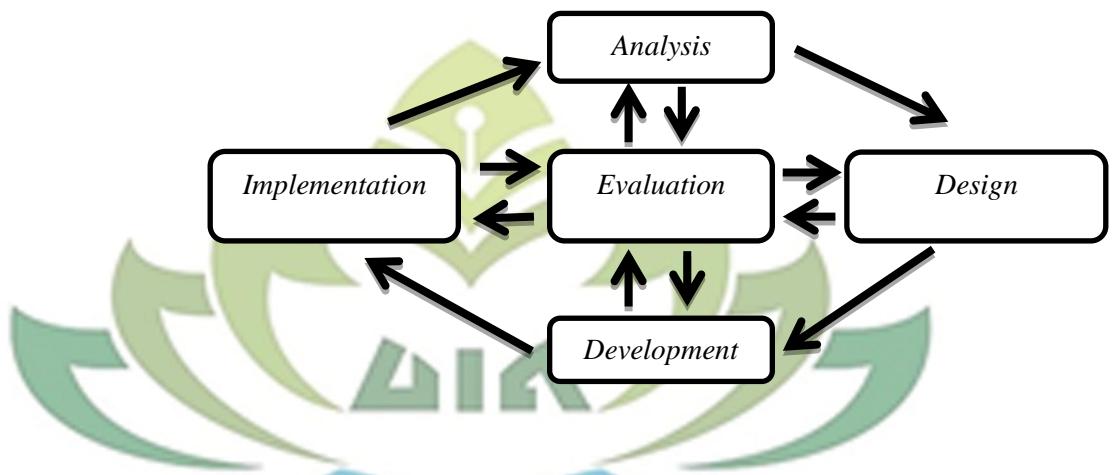
---

<sup>8</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.



dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE yang telah dimodifikasi dari Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.



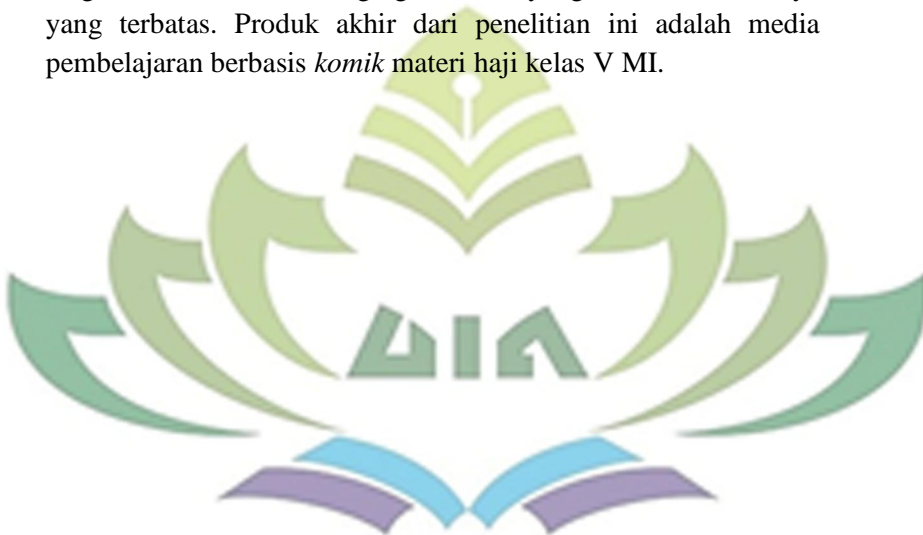
**Gambar 1**  
***Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut ADDIE.<sup>9</sup>***

---

<sup>9</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji bahasa dan uji coba produk di lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk.

Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan mengingat waktu yang tersedia dan biaya yang terbatas. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *komik* materi haji kelas V MI.



## B. Acuan Teoritik

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>10</sup> Secara umum media merupakan alat komunikasi. media merupakan sesuatu yang menyalurkan informasi antara sumber belajar dan penerima, sumber belajar dapat berupa media cetak, radio, televisi, tujuan dari media itu sendiri yakni untuk mempermudah menyampaikan suatu pesan atau gagasan.

Gagne dan Sulistyowati menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkungan pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk proses pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pasawaran”,

*Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h.36.

<sup>11</sup> Arda,et. al,“pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa smp

kelas VIII”. *Jurnal mitra sains*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2015), h. 69.

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Hakikat pembelajaran secara umum yakni serangkaian kegiatan yang dirancang sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran adalah proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosio emosional secara efektif efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan.<sup>12</sup>

Media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Adapun pendapat lain yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja baik itu berupa visual atau verbal yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan *audience* (peserta didik) sehingga dapat

---

<sup>12</sup> Karwono, Heni Mularsih, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2017), h. 19.

mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran<sup>13</sup>

### **b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

#### **1. Ciri Fiksatif (*fixative Property*)**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri ini amat penting bagi pendidik, karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dalam format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

#### **2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)**

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian

---

<sup>13</sup>Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)". *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 2 (Desember 2014).



menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

### 3. Ciri Distributif (*Distributif Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.<sup>14</sup>

### c. Pengembangan Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan penuh perencanaan yang matang. Kegiatan pembelajaran yang tanpa persiapan hanya akan menghasilkan kegiatan yang sia-sia tanpa hasil yang berarti. Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya perubahan dari segi kognisi, afeksi dan psikomotorik.<sup>15</sup>

#### 1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar.

---

<sup>14</sup> Azhar arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: rajawalipers, 2017)h.15

<sup>15</sup> Rafik karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembanganya*(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018)H.47

## 2. Media Berbasis Cetakan

Media yg berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembar kertas.

## 3. Media Berbasis Visual

Media visual dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

## 4. Media Berbasis Audio-Visual

Pengajaran menggunakan audio-visual menurut Arsyad memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti, penggunaan proyektor, tape recorder, poroyektor visual yang besar.<sup>16</sup>

## 5. Media Berbasis Komputer

Komputer merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Keberadaan komputer bisa menjadi sumber belajar yang biasa membantu pendidik dan peserta didik dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran agar lebih optimal. Pembelajaran dengan menggunakan komputer dikenal dengan konsep pembelajaran dengna bantuan komputer (*computer assisted instrction*).

Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer berisi tentang muatan

---

<sup>16</sup>*Ibid*.h.48-52

pembelajaran meliputi: judul, tujuan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.<sup>17</sup>

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana dan rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Pembelajaran yang akan disampaikan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi peserta didik.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya penguasaan dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode dalam pembelajaran akan lebih bervariasi, yang tidak semata-mata hanya menggunakan komunikasi verbal saja, Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan memerankan dan lain-lain.<sup>18</sup>

#### **e. Fungsi Media Pembelajaran**

Levie dan Letz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi focus

---

<sup>17</sup> Moh.Zaitun Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*(Malang: Literasi Nusantara, 2019)h.85

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*(Jakarta: Rajawali Perrs,2017)h.28

kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan disertakan juga teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif, berisi gambar atau lambang visual yang mampu menggugah emosi dan sikap peserta didik, misal informasi yang terkait masalah sosial atau Ras.
- 3) Fungsi kognitif yaitu, kemampuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks yang mampu mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal<sup>19</sup>

## **2. Komik**

### **a. Pengertian Komik**

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>*Ibid.h.20-22*

<sup>20</sup>Daryanto, *media pembelajaran*(Yogyakarta:Gava Media,2014)h. 127

**b. Komik Dalam Pembelajaran**

Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, hal tersebut yang mengilhami untuk menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setia tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang berisi dengan materi pelajaran. Kecendrungan yang ada peserta didik tidak menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualkan dan bentuk realis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> *Ibid.h. 128*

### c. Bentuk Komik

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan untuk kegiatan pembelajaran.<sup>22</sup>

Menurut ade amustajab berikut ini adalah jenis-jenis komik yang diketahui :

#### 1. Kartun (*Cartoon*)

Komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun atau tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuan dari komik tersebut.

#### 2. Komik Potongan

Komik potongan adalah penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian. Sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi ceritanya tidak harus tidak selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung

---

<sup>22</sup> Nurul Hidayah Pengembangan Media Pengembangan Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 No.1 2017 H.37



dan dibuat cerita sambunganya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih.

### 3. Komik Tahunan

Komik ini biasanya terbit setiap satu tahun sekali bahkan bisa juga satu bulan sekali. Penerbit biasanya akan menebitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

### 4. Komik Online

Komik yang ditayangkan disitus web pada setiap pengunjung atau pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak, karena komik online lebih menguntungkan dari media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

### 5. Buku Komik (*komic book*)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. *Comik book* sering kali disebut komik cerita pendek, yang biasanya didalam komik ini berisikan 32 halaman. Tetapi ada juga yang berisikan 48 halaman. Komik ini bisanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja) superhero (pahlawan), dan lain-lain.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Santi Andriyani Pengembangan Media Komik Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar Kelas V. (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Negeri Raden Intan, Lampung, 2017),h.24

#### **d. Manfaat Komik Dalam Pembelajaran**

komik menjadi suatu bentuk bacaan dimana anak mau membacanya tanpa harus harus dibujuk. Melihat popularitas komik yang banyak disukai anak-anak bahkan sampai dewasa, maka komik memiliki potensi yang sangat besar digunakan sebagai media pendidikan. Daya tarik komik terhadap pada gambar ilustrasi yang menarik dengan teks yang relatif singkat. Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan tokohnya yang realistis menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya. Dengan bantuan bimbingan pendidik, komik dapat menjadi media yang menarik, dan dapat meningkatkan minat baca peserta didik.<sup>24</sup>

### **3. Haji**

#### **a. Pengertian Haji**

Secara bahasa, “haji” adalah: maksud atau tujuan. Adapun secara istilah bermakna tujuan atau maksud orang-orang islam untuk mendatangi *Baitullah* untuk melaksanakan ibadah haji sebagai bentuk mendekatkan diri kepada Allah. Adapun menurut ulama ahli fiqh adalah “menyengaja mendatangi ka’bah untuk menunaikan amalan-amalan tertentu, atau mengunjungi tempat tertentu

---

<sup>24</sup>*Ibid.h27*

pada waktu tertentu untuk melakukan amalan-amalan tertentu.<sup>25</sup>

### **b. Hukum haji**

Hukum asal ibadah haji adalah wajib tetapi salam keadaan tertentu dapat berubah menjadi sunnah, makruh bahkan haram. Dalam kaidah fiqih ditegaskan bahwa hukum berlaku sesuai dengan *illat*-nya (alasan). “*al-hukmu yaduru ma’a ‘illatihi*” (hukum berlaku sesuai alasannya) yaitu:

1. Wajib untuk pertama kali dan telah mampu untuk menjalankannya. Dengan demikian pula jika bernazar (berjanji) untuk haji maka wajib dilaksanakan.
2. Sunnah, apabila dapat mengerjakan ibadah haji untuk kedua kali dan seterusnya.
3. Makruh, apabila sudah dilaksanakan sementara masyarakat disekelilingnya masih hidup serba kekurangan dan butuh bantuan untuk keberlangsungan hidup.
4. Haram, apabila pergi haji dengan maksud membuat kerusakan dan keonaran di tanah suci mekkah.

### **c. Syarat Haji**

ada 4 syarat-syarat haji, sebagai berikut

---

<sup>25</sup> Ust. A. Solihin As Suhaili. *Buku Panduan Praktis Haji Dan Umrah Terlengkap*. (Tangerang: Cahaya Ilmu, 2019)H. 1

1. Islam

Syarat pertama menunaikan ibadah haji adalah islam. Hal ini dapat dimengerti karena haji merupakan salah satu dari rukun islam.

2. Baligh, berakal sehat, dan merdeka

Seseorang yang baligh sudah bisa membedakan mana yang benar dan yang tidak, dan sudah mendapat tanggung jawab secara agama. Selain itu seseorang yang memiliki akal sehat akan dapat mengikuti ketentuan dan panduan-panduan dalam menunaikan ibadah haji.

3. Mampu

Syarat lain untuk melaksanakan ibadah haji adalah memiliki kemamouan, secara materi, rohani, dan jasmani, pengetahuan serta keamanannya.<sup>26</sup>

4. Bisa melakukan perjalanan

Dapat melakukan perjalanan disini maksudnya adalah mempunyai waktu yang sesuai untuk keberangkatan haji.

**d. Rukun Haji**

Rukun haji adalah suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam mengrjakan proses ibadah haji dan menentukan sah tau tidaknya ibadah tersebut. Adapun 6 rukun haji sebagai berikut:<sup>27</sup>

1. Ihram

---

<sup>26</sup>*Ibid.h.24*

<sup>27</sup>*Ibid.h.20*

Ihram yaitu pernyataan mulai mengerjakan ibadah haji dengan memakai pakaian ihram dan disertai dengan niat haji.

2. Wukuf

Wukuf yaitu hadir dan berdiri di padang arafah, waktunya mulai dari tergelincirnya matahari (zhuhur) tanggal 9 dzulhijjah sampai terbit fajar tanggal 10 dzulhijjah (bulan haji).

3. Thawaf *ifadah*

Thawaf yaitu berkeliling ka'bah sebanyak 7 kali.

4. Sa'i

Sa'i yaitu berlari-lari kecil antara bukit Shafa dan Marwah sebanyak 7 kali.

5. *Tahallul*

*Tahallul* yaitu menggunting atau mencukur rambut sedikitnya 3 helai.

6. Tertib

Mengurutkan rukun haji dalam arti rukun yang satu dengan yang lain harus dikerjakan secara berurutan.

**e. Wajib Haji**

Wajib haji adalah rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam ibadah haji, jika salah satu wajib haji ini ditinggalkan maka hajinya tetap sah tetapi harus

membayar *dam* (denda). Yang termasuk dalam wajib haji sebagai berikut:<sup>28</sup>

1. Ihram dari Miqat (dari batas-batas tempat dan waktu tertentu).
2. Mabit di Muzdalifah, waktunya setelah tengah malam pada tanggal 10 dzulhijjah.
3. Melempar 3 jumrah (Ula, Wustha, Aqabah) pada hari tasyriq (11.12. dan 13 dzulhijjah).
4. Mabit di mina selama dua atau tiga malam pada hari tasyriq yaitu pada tanggal 11, 12, dan 13 dzulhijjah.
5. Tawaf *wada'* (tawaf perpisahan) sewaktu akan meninggalkan kota mekkah.
6. Menjauhkan diri dari yang diharamkan atau dilarang karena ihram.

**f. Sunnah Haji**

Sunnah haji adalah suatu pekerjaan yang dilakukan dalam melaksanakan haji yang apabila dilaksanakan akan mendapat pahala dan apabila perkara ini ditunggalkan, maka tidak membatalkan ibadah dan juga tidak harus membayar *dam* (denda).<sup>29</sup>

1. Membaca talbiyah.
2. Mandi junub ketika akan ihram.
3. Melakukan haji *ifrad*
4. Membaca dzikir ketika melakukan thawaf.

---

<sup>28</sup> Istianah. *Proses Haji Dan Maknanya*. Jurnal Akhlak Dan Tasawuf. Vol.2.No. 1 2016 H.34

<sup>29</sup> *Ibid.h.38*



5. Masuk ke Baitullah
6. Sholat 2 rakaat sesudah thawaf.

**g. Jenis-jenis Haji**

ada 3 jenis menunaikan ibadah haji, sebagai berikut:

1. Ifrad

Haji ifrad adalah haji yang dilakukan dengan cara melaksanakan ibadah haji terlebih dahulu baru melaksanakan umrah di luar menunaikan ibadah haji. Seseorang yang menunaikan ibadah haji dengan ifrad tetap dalam keadaan ihram sehingga selesai segala amalan hajinya.

2. Qiran

Haji qiran adalah melaksanakan ihram haji dan umrah secara bersama di miqat. Seseorang yang melaksanakan haji qiran tetap dalam keadaan ihram hingga selesai semua rangkaian ibadah haji dan umrahnya.

3. Tamattu'

Haji tamattu' adalah dengan cara mendahulukan ibadah umrah terlebih dahulu setelah itu baru melaksanakan ibadah haji pada musim haji tahun itu juga. Ada juga ulama yang mengatakan bahwa haji tamattu' adalah mengumpulkan antara haji dan umrah dalam satu kali pergi ke Makkah di dalam bulan-bulan haji tahun itu juga.

### **h. Larangan Selama Berhaji**

#### **Larangan bagi laki-laki:**

1. Memakai pakaian yang dijahit.
2. Memakai sepatu yang menutupi mata kaki atau memakai kaos kaki.
3. Menutup kepala.
4. Menjadi wali nikah.<sup>30</sup>

#### **Larangan bagi perempuan:**

1. Memakai tutup muka.
2. Memakai sarung tangan.

#### **Larangan bagi laki-laki dan perempuan:**

1. Memakai wangi-wangian.
2. Mencukur atau memotong rambut dan bulu badan lain dan memotong kuku.
3. Berburu dan membunuh binatang yang halal dagingnya.
4. Memotong dan mencabut pohon-pohon yang tumbuh ditanah haram.
5. Menikah dan bercumbu rayu.
6. Bersetubuh dan bercumbu rayu.

---

<sup>30</sup> Ust. A. Solihin As Suhailihi. *Buku Panduan Praktis Haji Dan Umrah Terlengkap*. (Tangerang: Cahaya Ilmu, 2019)

7. Mencaci, dan bertengkar atau mengucapkan kata-kata kotor.

**i. Tata Cara Pelaksanaan Haji**

Sebagaimana telah disebutkan bahwa amalan-amalan yang harus dikerjakan dalam ibadah haji ada sebelas macam. Namun dari sebelas macam tersebut dapat diringkaskan menjadi delapan, yaitu sebagai berikut:<sup>31</sup>

1. *Ihram*

Ihram adalah berniat untuk menunaikan ibadah haji. Ihram juga merupakan rukun haji yang pertama. Ihram merupakan hal yang sangat penting dalam melaksanakan ibadah haji, karena kesempurnaan ihram merupakan kesempurnaan dalam beribadah haji. Oleh karena itu ihram harus dilakukan secara sempurna karena pelanggaran saat melakukan ihram menjadikan seseorang mendapatkan sangsi berupa denda yang harus ditunaikan.

2. *Thawaf*

Thawaf adalah mengelilingi ka'bah sebanyak tujuh kali dengan arah ke kiri atau berlawanan dengan putaran jarum jam. Thawaf dilakukan di ka'bah yang dimulai di

---

<sup>31</sup>*Ibid.h.23*

Hajar Aswad atau garis yang sejajar dengan Hajar Aswad.

### 3. *Sa'i*

Sa'i secara bahasa adalah berjalan. Maksud sa'i di sini adalah berjalan antara bikit Shafa dan Marwah.

### 4. *Wukuf*

Wukuf secara bahasa adalah berdiri atau berhenti, sedangkan secara istilah Wukuf adalah hadir atau berada di tempat manapun dari Arafah. Meski seseorang itu dalam keadaan tidur atau bangun, dalam berkendara atau duduk, berbaring atau berjalan, dalam keadaan suci atau tidak. Melaksanakan wukuf dimulai pada tanggal 9 dzulhijjah, yaitu dimulai saat tergelincirnya matahari sampai maghrib.

Wukuf di Arafah merupakan salah satu dari rukun terpenting dalam melaksanakan ibadah haji, dapat diibaratkan jantungnya ibadah haji yaitu wukuf di Arafah.

### 5. *Mabit di Muzdalifah*

Mabit artinya singgah, menginap atau bermalam. Maksud mabit disini ialah tiba di Muzdalifah yaitu pada malam hari sebelum terbitnya fajar, di malam hari nahar,

setelah wukuf di Arafah. Pada saat mabit hendaknya seseorang memperbanyak berdzikir dan berdoa kepada Allah dari Arafah sampai ke bicit quzah (Masyaril Haram) di Muzdalifah.

#### 6. *Mabit di Mina*

Mabit di Mina adalah bermalam (singgah) di Mina, selama 2 hari atau 3 hari dan merupakan persinggahan yang paling lama. Bermalam di Mina bebas memilih dapat sesudah 2 hari (nafar awal) atau menangguhkan keberangkatannya lebih dari 2 hari (nafar akhir).

#### 7. *Melempar Jumrah*

Kata jumrah berasal dari bahasa Arab yang berarti kerikil kecil. Sehingga melempar jumrah menurut para ulama adalah melemparkan kerikil-kerikil kecil dengan sekuat tenaga ke tempat yang disebut dengan jamarah (tempat untuk dilemparkannya kerikil kecil oleh jamaah haji). Jumrah ada 3 macam yaitu:

- a. *Ula (yang pertama)*
  - b. *Wustha (yang tengah)*
  - c. *Aqabah (yang besar)*
8. *Tahallul*

Menurut bahasa (*Tahallala-Yatahallalu-Tahallulan*) artinya: menjadi boleh atau halal. Sedangkan menurut

istilah, “tahallul” adalah keadaan seseorang yang telah dihalalkan (dibolehkan) melakukan perbuatan yang sebelumnya dilarang selama berhram. Jadi yang dimaksud dengan tahallul adalah keadaan seseorang yang sudah bebas (halal) dari ihramnya karena telah menyelesaikan amalan-amalan hajinya.

Dalam pelaksanaannya, terdapat dua macam tahallul:

- a. Tahallul Awal, yaitu mencukur atau memotong rambut setelah melempar jumrah pada hari Nahar.
- b. Tahallul Akhir, yaitu mencukur atau memotong rambut setelah melakukan thawaf ifadhah (thawaf rukun haji), maka halal segala sesuatu yang larangan pada ihram termasuk hubungan dengan suami atau istri.<sup>32</sup>

### **C. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>32</sup>*Ibid.h.34*

Penelitian Dani Ardiyanto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis *Komik* Materi Dendam Dan Munafik Kelas VIII Di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan”, tujuan penelitian ini yaitu pengembangan pembelajaran berbasis komik materi dendam dan munafik pada pelajaran pendidikan agama islam. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik, peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>33</sup>

Penelitian Wahyu Gusparadu dengan judul “Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V Di SD Negeri 95 Palembang” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penerapan media komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Rosul Ulul Azmi kelas V di SD negri 95 palembang.<sup>34</sup>

Penelitian Ainun Jariah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses

---

<sup>33</sup> Dani Ardiyanto. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis *Komik* Materi Dendam Dan Munafik Kelas VIII Di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan. (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negri Raden Intan, Lampung, 2018).h.23

<sup>34</sup> Wahyu Gusparadu. Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V Di SD Negeri 95 Palembang. ( Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negri Raden Fatah, Palembang, 2017),H.24



Pembekuan Darah Kelas XI MAMadani Pao-Pao Gowa Skripsi” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan media pembelajaran berbasis komik pada materi proses pembekuan darah yang valid, praktis dan efektif.<sup>35</sup>

Penelitian Ashabul Khairi “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar” tujuan dari penelitian ini adalah bertujuan mencerdaskan sekaligus membentuk manusia sebagai pribadi yang berkarakter. Karena itu dilakukan pengembangan media komik berbasis karakter. Untuk memenuhi tujuan penelitian, maka penelitian ini didesain dengan menggunakan pen-dekatan *research and development* (R&D).<sup>36</sup>

Penelitian Ading Andika Akbar “Minat Belajar Siswa Terhadap Media Komik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA” tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar siswa terhadap media komik berbasis pendekatansaintifik pada materi sistem pencernaan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang dilakukan dengan

---

<sup>35</sup>Ainun Jariah. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa Skripsi” Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mendapatkan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Yang Valid, Praktis Dan Efektif.(Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negri Alauddin, Makasar, 2017),h,34

<sup>36</sup>Ashabul Khairi. “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal PPKN Dan Hukum. VOL. 11, NO. 1 Maret 2016, h.21

metode angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mediakomik memperoleh penilaian sebesar 100% siswa merespon positif.<sup>37</sup>

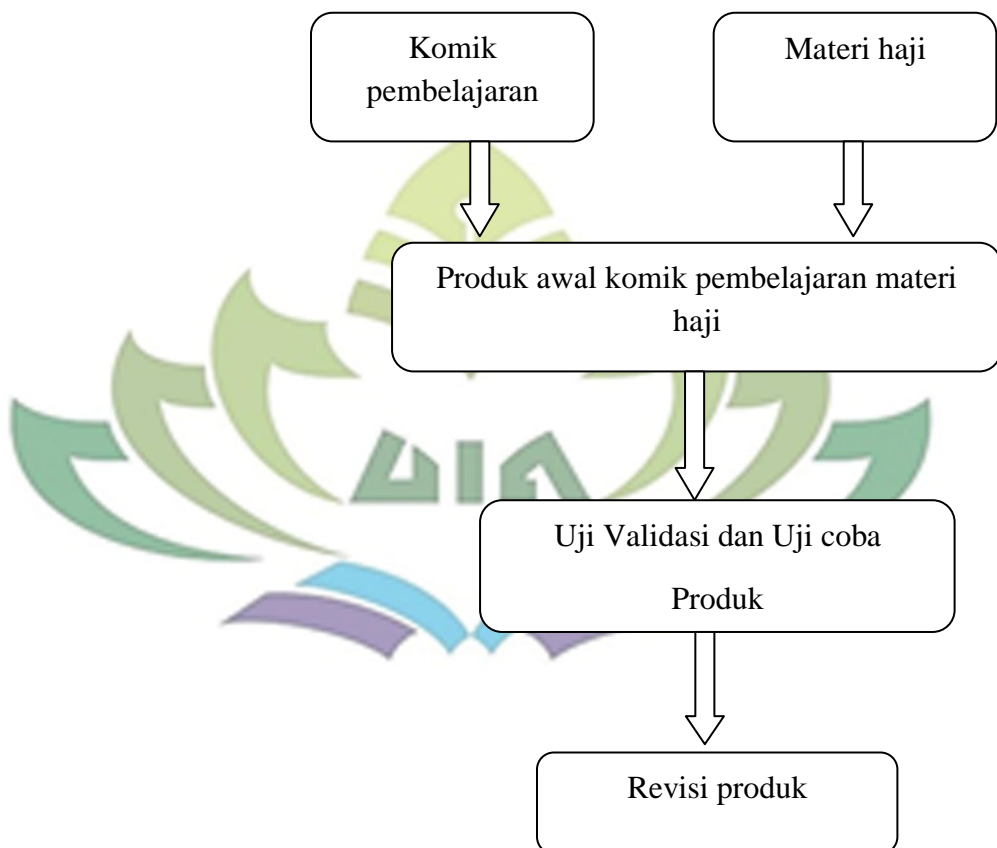
Kerangka berpikir merupakan inti sari teori yang telah dikembangkan yang dapat mendasari perumusan hipotesis, dalam proses pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dan dapat menarik perhatian serta minat peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

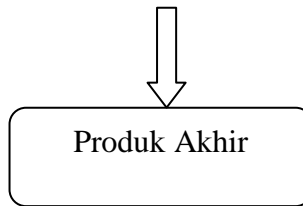
Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi sehingga setiap pendidik diharapkan memiliki kemampuan dalam melakukan inovasi untuk proses pembelajaran sehingga dapat memicu semangat belajar peserta didik, pendidik tidak hanya menggunakan bahan ajar saja saat proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik untuk membuat peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat lebih aktif atau antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di sekolah.

---

<sup>37</sup> Ading Andika Akbar. Minat Belajar Siswa Terhadap Media Komik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA. (Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2015),H,22

Pengembangan media pembelajaran berbasis *komik* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami isi materi serta lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi kesulitan-kesulitan yang terlalu berarti dan membebani peserta didik dalam proses belajar. Model pengembangan yang digunakan guna menghasilkan media pembelajaran berbasis *komik*.





**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir**

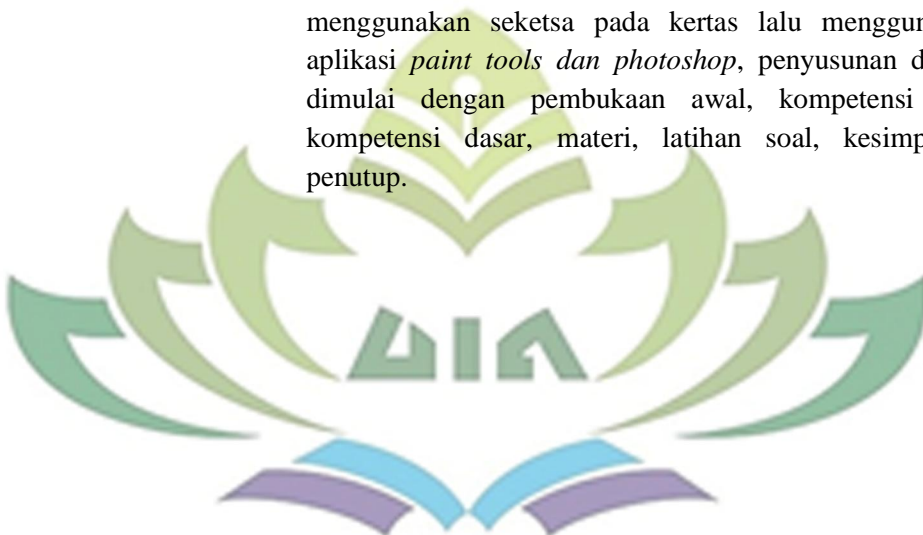
Pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk berbagai jenis mata pelajaran serta yang disenangi peserta didik, pendidik sudah menggunakan media pembelajaran tetapi hanya berupa alat peraga dan modul, pendidik tidak pernah menggunakan media pembelajaran *komik* dan pendidik merasa senang ketika mencoba media pembelajaran yang baru pada peserta didik kelas V di MIN 5 Sukarama Bandar Lampung menjadi masalah utama yang dihadapi dalam penelitian dan pengembangan ini. Faktor tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran Fiqih berbantu media berbasis *komik* untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran Fiqih dan membantu pendidik dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *komik* materi bangun Fiqih MIN 5 akan dikembangkan dan diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah

diuji media pembelajaran akan diperbaiki sesuai saran dan masukan, sampai media pembelajaran berbasis *komik* materi Haji ini siap atau layak digunakan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

#### **D. Desain Model**

Desain produk merupakan rancangan awal yang dibuat peneliti sebagai diwujudkan dalam bentuk gambar yang dapat dijadikan sebagai pegangan atau acuan bagi peneliti untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Tahap awal yang dilakukan dalam desain produk ini yaitu media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan seketsa pada kertas lalu menggunakan aplikasi *paint tools* dan *photoshop*, penyusunan desain dimulai dengan pembukaan awal, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, latihan soal, kesimpulan, penutup.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ading Andika Akbar. Minat Belajar Siswa Terhadap Media Komik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA. . Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Negri Surabaya, Surabaya, (2015):22
- Ainun Jariah. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa Skripsi” Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mendapatkan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Yang Valid, Praktis Dan Efektif. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negri Alauddin, Makasar, (2017):34
- Ashabul Khairi. “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal PPKN Dan Hukum. VOL. 11, NO. 1 Maret (2016):24
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perrs, 2017.
- Dani Ardiyanto. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis *Komik* Materi Dendam Dan Munafik Kelas VIII Di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan. (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negri Raden Intan, Lampung, 2018):23
- Daryanto, *media pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media, 2014.

- Destika Yusiiana Faradila. *Pengaruh Media Komik Sains Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pa Konsep Energi Gerak Siswa Kelas III*. Vol.2. 2016.
- Hasan Sastra Negara, “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)”. *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 2. (2014):23
- Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pasawaran”,
- Istianah. *Proses Haji Dan Maknanya*. Jurnal Akhlak Dan Tasawuf. Vol.2.No. 1 (2016):43
- Karwono, Heni Mularsih, Belajar dan Pembelajaran . Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada,2017.
- kelas VIII”. *Jurnal mitra sains*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2015):68
- Kemenag “*Undang-undang republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional*.”
- Made Tegeh, et. al. *Model Penelitian Pengembangan* ,Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Moh. Wayong, “ Menuju Era Globalisasi Pendidikan”. Jurnal Pendidikan, Vol. VI No. 2. Juli-Desember (2017):24
- Moh.Zaitun Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pasawaran”, *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017):36



- Rafik karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembanganya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Rani Fathonah, “Studi Komparasi penggunaan media teka-teki silang dengan kartu pada pembelajaran Teaching and learning terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP 2.
- Santi Andriyani *Pengembangan Media Komik Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar Kelas V*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Negeri Raden Intan, Lampung, (2017):24
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung,: Alfabeta, 2018.
- Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1. (2017):23
- Ust. A. Solihin As Suhaili. *Buku Panduan Praktis Haji Dan Umrah Terlengkap*.Tangerang: Cahaya Ilmu, 2019.
- Wahyu Gusparadu. *Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V Di SD Negeri 95 Palembang*.( Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, 2017):24